



รายงานผลการดำเนินการของรายวิชา

วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต
หลักสูตร เทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

CGE 109	การพัฒนาเกม 3 มิติ	3 (2-2-5)
	3-Dimensional Game Development	
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	1/2567	
กลุ่ม	811	
ประเภทของวิชา	☐ วิชาศึกษาทั่วไป ☒ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	อ.เอกพงษ์ นพวงศ์	อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน	อ.เอกพงษ์ นพวงศ์	☒ อาจารย์ประจำ ☐ อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน		☒ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	1 มิถุนายน 2567	

หมวดที่ 2 การจัดการเรียนการสอนที่เปรียบเทียบกับแผนการสอน

1. หัวข้อที่มีชั่วโมงการสอนจริงที่ไม่เป็นไปตามแผน (เขียนเฉพาะไม่เป็นไปตามแผน)

หัวข้อ	จำนวนชั่วโมงตามแผนการสอน	จำนวนชั่วโมงที่สอนจริง	ระบุเหตุผลที่การสอนจริงต่างจากแผนการสอน เกิน 25%	การดำเนินการเพื่อการปรับปรุงการสอน

2. หัวข้อที่ไม่ได้สอนตามแผน

หัวข้อที่สอนไม่ครอบคลุมตามแผน	นัยสำคัญของหัวข้อต่อผลการเรียนรู้ของรายวิชาและหลักสูตร	แนวทางชดเชย

3. ประสิทธิภาพของวิธีสอนที่ทำให้เกิดผลการเรียนรู้ตามที่ระบุในรายละเอียดของรายวิชา

การเรียนรู้ด้าน : คุณธรรม จริยธรรม						
●	มาตรฐานผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	ประสิทธิภาพ		ปัญหาของวิธีสอนที่ใช้	ข้อเสนอแนะในการแก้ไข
			มี	ไม่มี		
1.1	ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต	- สอนแรกเนื้อหา คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต - พูดคุยกับนักศึกษาถึงผลกระทบหากขาดการใช้ คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต ในการทำงาน	✓			
1.3	เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์	สอดแทรกการสอนให้นักศึกษาได้รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นในขณะที่ทำงานร่วมกันโดยใช้เหตุใช้ผล	✓			

การเรียนรู้ด้าน : ความรู้						
●	มาตรฐานผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	ประสิทธิภาพ		ปัญหาของวิธีสอนที่ใช้	ข้อเสนอแนะในการแก้ไข
			มี	ไม่มี		

2.1	มีความรู้และความเข้าใจในทฤษฎี หลักการวิธีการในสาขาวิชาชีพ	● สอนแบบบรรยายโดยใช้ปัญหำนำและตามด้วยตัวอย่างเคสการแก้ปัญหาของด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ ● มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม ● มอบหมายการบ้านให้ฝึกแก้ปัญหา	✓			
2.3	สามารถวิเคราะห์ปัญหาเข้าใจ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไข้ปัญหา	● บรรยายโดยใช้ปัญหำนำและตามด้วยการแก้ปัญหาของการออกแบบและการพัฒนาเกม 2 มิติ และการฝึกภาคปฏิบัติ ● แนะนำเครื่องมือและการทำงาน ● มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม ● มอบหมายการบ้านให้ฝึกแก้ปัญหา	✓	✓	✓	✓

การเรียนรู้ด้าน : ทักษะทางปัญญา						
●	มาตรฐานผล การเรียนรู้	วิธีการสอน	ประสิทธิผล		ปัญหาของวิธีสอน ที่ใช้	ข้อเสนอแนะ ในการแก้ไข
			มี	ไม่มี		
3.1	สามารถคิด อย่างมี วิจารณญาณ และอย่างเป็น ระบบ	สอนแบบบรรยายและ ถามตอบมอบหมาย งานที่ส่งเสริมการคิด อย่างมีวิจารณญาณที่ ดีและอย่างเป็นระบบ	✓			
3.3	สามารถ รวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ และ สรุปประเด็น ปัญหาและ ความต้องการ	มอบหมายให้นักศึกษา ทำการออกแบบและ พัฒนาเกม 2 มิติ ตาม โจทย์ปัญหา	✓			
3.4	สามารถ ประยุกต์ความรู้ และทักษะกับ การแก้ไข ปัญหาใน วิชาชีพด้าน คอมพิวเตอร์ เกมและอีสปอร์ต ได้อย่าง เหมาะสม	- สอนแบบบรรยาย ถามตอบ - มอบหมายงาน	✓ ✓			

การเรียนรู้ด้าน : ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ						
●	มาตรฐานผล การเรียนรู้	วิธีการสอน	ประสิทธิผล		ปัญหาของวิธีสอน ที่ใช้	ข้อเสนอแนะ ในการแก้ไข
			มี	ไม่มี		
4.2	มีความสามารถ ในการติดต่อ สื่อสารข่าวสาร ให้เป็นที่เข้าใจ	มอบหมายให้ทำงาน กลุ่ม เพื่อให้ฝึกการ ติดต่อสื่อสารกัน ภายในกลุ่ม และ	✓			

	ได้ถูกต้อง	นำเสนอผลงานในรูปแบบวิดีโอ ที่มีการเตรียมตัว ตัดต่อให้อยู่ในเวลาที่กำหนด				
4.4	มีความรับผิดชอบต่อความคิด คำพูด และการกระทำของตนเองและของกลุ่ม	มอบหมายงานให้ทำเป็นกลุ่ม และกำหนดระยะเวลาในการส่งงาน	✓			

การเรียนรู้ด้าน : ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ						
●	มาตรฐานผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	ประสิทธิผล		ปัญหาของวิธีสอนที่ใช้	ข้อเสนอแนะในการแก้ไข
			มี	ไม่มี		
5.1	สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงผลมิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องด้านคอมพิวเตอร์ เกมและอีสปอร์ตอย่างสร้างสรรค์	บรรยายแนะนำการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงผลมิติประยุกต์	✓			
5.3	มีทักษะในการนำเสนอ โดยเลือกใช้รูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม	มอบหมายให้นำเสนอโครงงานเกมในรูปแบบวิดีโอสั้น ๆ ความยาวไม่เกิน 15 นาที	✓			
5.4	มีความสามารถ	บรรยาย แนะนำการ	✓			

	ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม	ใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลและศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตัวเอง ● แนะนำการใช้งานซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ และเครื่องมือต่างๆ ในการพัฒนา มัลติมีเดียด้วย Unity และภาษา C# ● มอบหมายให้ทำโครงการ ● มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จาก Website สื่อการสอน e-Learning และทำรายงาน โดยเน้นการอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ	✓ ✓ ✓			
--	-------------------------------------	---	----------------------------	--	--	--

หมวดที่ 3 สรุปผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา

1. จำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน (ณ วันหมดกำหนดการเพิ่มถอน) 32 คน
2. จำนวนนักศึกษาที่คงอยู่เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา 26 คน
3. จำนวนนักศึกษาที่ถอน (W) 6 คน
4. จำนวนนักศึกษาขาดสอบ (F) 0 คน
5. จำนวนนักศึกษาที่เข้าสอบ 32 คน
6. การกระจายระดับคะแนนของผู้เข้าสอบ (เกรด)

ระดับคะแนนตัวอักษร	จำนวน	ร้อยละ
A	15	58
B+	0	0
B	1	4
C+	0	0
C	3	12
D+	3	12
D	2	8
F	2	8
I	0	0
IP	0	0
รวม	32	100.0

5. ปัจจัยที่ทำให้ระดับคะแนนผิดปกติ

-

6. ความคลาดเคลื่อนจากแผนการประเมินที่กำหนดไว้ในรายละเอียดรายวิชา

ระบุความคลาดเคลื่อนจากแผนการประเมินผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ใน มคอ.3 หมวด 5 ข้อ 2

6.1 ความคลาดเคลื่อนด้านผลการสอบ

ความคลาดเคลื่อน	เหตุผล

6.2 ความคลาดเคลื่อนด้านวิธีการประเมินผลการเรียนรู้

ความคลาดเคลื่อน	เหตุผล

6.3 ความคลาดเคลื่อนด้านวิธีการสังเกตการณ์ตอบคำถามของอาจารย์ผู้สอน

ความคลาดเคลื่อน	เหตุผล

7. สรุปผลการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

วิธีการทวนสอบ	สรุปผล
- หัวข้อโครงงานเกมกลางภาค : ทำเกม 3 มิติ อย่างง่าย - โครงงานเกมปลายภาค : ทำเกม 3 มิติ ที่มีความซับซ้อนเพิ่มขึ้น (งานกลุ่มหรือเดี่ยว) - สอบภาคปฏิบัติ : มีตัวอย่างเกมที่เสร็จแล้วมาให้ทดลองเล่น แล้วให้ทำตามเกมที่เป็นตัวอย่างให้ใกล้เคียงที่สุด	นักศึกษาทำผลงานออกมาในระดับปานกลางถึงค่อนข้างดี

หมวดที่ 4 ปัญหาและผลกระทบต่อการดำเนินการ

1. ประเด็นด้านทรัพยากรประกอบการเรียนและสิ่งอำนวยความสะดวก

อุปสรรคในการใช้แหล่งทรัพยากรประกอบการเรียนและสิ่งอำนวยความสะดวก	ผลกระทบต่อการเรียนรู้

2. ประเด็นด้านการบริหารและองค์กร

อุปสรรคด้านการบริหารและองค์กร	ผลกระทบต่อการเรียนรู้
-------------------------------	-----------------------

หมวดที่ 5 การประเมินรายวิชา

1. ผลการประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา (แนบเอกสาร)

1.1 ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมินโดยนักศึกษา

.....

.....

1.2 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ 1.1

.....

.....

2. ผลการประเมินรายวิชาโดยวิธีอื่น

2.1 ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมินโดยวิธีอื่น

.....

.....

2.2 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ 2.1

.....

.....

หมวดที่ 6 แผนการปรับปรุง

1. ความก้าวหน้าของการปรับปรุงการเรียนการสอนตามที่เสนอในรายงานของรายวิชาครั้งที่ผ่านมา

แผนการปรับปรุงของภาคเรียน/ปีการศึกษา ที่ผ่านมา	ผลการดำเนินการ

2. การดำเนินการอื่นๆ ในการปรับปรุงรายวิชา

.....

.....

3. ข้อเสนอแผนการปรับปรุงสำหรับภาคการศึกษา/ปีการศึกษาต่อไป

ข้อเสนอแผนการปรับปรุง	กำหนดเวลาที่แล้วเสร็จ	ผู้รับผิดชอบ

4. ข้อเสนอแนะของอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

.....ไม่มี.....

.....

ชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาเอกพงษ์ นพวงศ์.....

ลงชื่อเอกพงษ์ นพวงศ์..... วันที่รายงาน1 มิถุนายน 2567.....

ชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร.....

ลงชื่อ วันที่รับรายงาน